



Dream
shard

UNIVERSIDADE DO VALE DO PARAÍBA
GUSTAVO VIEIRA SOARES

DREAM SHARD

Trabalho de conclusão de curso para obtenção do título de graduação em artes e mídias digitais apresentando à Universidade do Vale do Paraíba

Orientador: Prof. Monique Baraúna

SÃO JOSÉ DOS CAMPOS
2020

Agradecimentos

Sou muito grato pela experiência que tive dentro da universidade, meus sinceros agradecimentos à todos os professores envolvidos no meu processo de crescimento e aprendizado, sem a presença dos mesmos este produto final não seria possível, obrigado aos meus amigos que conheci graças à esse curso, muitos deles farão parte de toda minha vida, e obrigado à minha família, por me dar suporte em todo esse processo de me tornar um artista.

Sumário

1 TEMA	5
2 PROBLEMA	6
3 MOTIVAÇÃO	7
4 OBJETIVOS	8
4.1 <i>OBJETIVO GERAL</i>	8
4.2 <i>OBJETIVO ESPECÍFICO.</i>	9
5 UNIVERSO	10
6 HISTÓRIA	11
6.1 <i>DESENVOLVIMENTO DA HISTÓRIA</i>	11
6.2 <i>DESENVOLVIMENTO DA HISTÓRIA</i>	12
6.3 <i>DESENVOLVIMENTO DA HISTÓRIA</i>	13
7 PERSONAGENS	14
7.1 <i>DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS</i>	14
7.2 <i>DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS</i>	15
8 JUSTIFICATIVA	16
9 IDENTIDADE VISUAL	17
10 PALETA DE CORES	18
10.1 <i>DESENVOLVIMENTO DA PALETA DE CORES</i>	18
10.2 <i>DESENVOLVIMENTO DA PALETA DE CORES</i>	19
11 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	20
12 DESENVOLVIMENTO	21
13 METODOLOGIA	22
13.1 <i>DESENVOLVIMENTO METODOLÓGICO</i>	22
13.2 <i>DESENVOLVIMENTO METODOLÓGICO</i>	23
13.3 <i>DESENVOLVIMENTO METODOLÓGICO</i>	24
13.4 <i>DESENVOLVIMENTO METODOLÓGICO</i>	25
13.5 <i>DESENVOLVIMENTO METODOLÓGICO</i>	26
13.6 <i>DESENVOLVIMENTO METODOLÓGICO</i>	27
13.7 <i>DESENVOLVIMENTO METODOLÓGICO</i>	28
14 REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA	29
14.1 <i>REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA</i>	29
14.2 <i>REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA</i>	29

Tema

Universo no Instagram

O tema do projeto consiste em construir um universo com suas particularidades, especificidades e temática única dentro da mídia Instagram, o mundo deste projeto foi baseado na experiência de dormir, o universo em que vamos parar ao adormecer.

É um universo Lúdico que acontece dentro do subconsciente de quem dorme, o mundo é chamado por aqueles que pertencem no mesmo de Sandslan, e é um mundo separado em várias cidades estado, as duas mais populares e por consequência as que iram aparecer com o decorrer do trabalho são:

A cidade dos sonhos, conhecida como “Mundo da fantasia” e a cidade dos pesadelos conhecida pelo nome de “Abismo dos calafrios”



Problema

O Instagram é usado de muitas maneiras diferentes por suas centenas de milhões de usuários, sendo uma plataforma que, de acordo com Manovich (2017), une diferentes elementos da fotocultura (ex: Câmera, papel fotográfico, câmara escura, espaços de exposição como galerias e locais de publicação como revistas) que ao longo dos séculos 19 e 20 foram separados, e agora estão combinados em uma plataforma simples. A escolha da plataforma Instagram para a postagem e divulgação do projeto “Dream Shard” justifica-se por ser uma plataforma que alcança grande público que pode não estar inserido diretamente no meio artístico, além de permitir diversos mecanismos de interação entre artista e fruidor (ex: Descoberta de novos artistas/artes pelo mecanismo de pesquisa, possibilidade de realizar comentários e de compartilhar as imagens, entre outros).

A escolha da temática de sonhos presente no projeto “Dream Shard” foi uma corroboração da teoria de Jung, como exemplificado por Schaverien (2005), de dar expressão às imagens internas por meio da imaginação ativa (Arte). De acordo com Jung (1969), a elaboração ou desenvolvimento de uma imagem onírica de um indivíduo pode ocorrer através de várias maneiras, como a pintura, desenho, visual, como presente no projeto, ou modelagem.

De acordo com Kotler, Kartajaya e Setiawan (2017), na obra Marketing 4.0, uma nova espécie de consumidor está emergindo: jovem, urbana, conectada e dispendo de uma boa renda para gastar. Criar uma página digital é a forma mais eficaz de atingir este público e difundir a arte, e com esse intuito o projeto “Dream Shard” foi publicado e divulgado na plataforma Instagram, visando atingir tal consumidor e monetizar a arte publicada.

Motivação

O que motivou a criação do projeto foi a vontade de compartilhar com o mundo minhas histórias e contos, aliado à esta vontade também teve a necessidade de compartilhar essas ideias com a sociedade de maneira direta, trazer para quem não tem acesso ou para quem não costuma entrar em contato com este tipo de conteúdo todas as peças artísticas que estariam normalmente em algum local mais de nicho.

Esta vontade de contribuir com a sociedade foi muito forte, então foi pesquisado através de livros, como o livro Redes Sociais na Internet de Raquel Recuero e o livro Teoria das Mídias digitais de Luís Mauro de Sá Martino, para saber como compartilhar com pessoas que normalmente não teriam acesso à essas peças para saber qual seria o melhor ambiente para promover tais obras, e os resultados mais expressivos sempre apontavam para as mídias sociais, tal como, o Instagram.

Objetivo Geral

O objetivo geral do projeto é criar um universo lúdico sobre sonhos e pesadelos utilizando a rede social Instagram para a divulgação do projeto.

Para isto será criado uma página na rede social Instagram e será feito diversas postagens mostrando para quem quiser acessar a página todo o trabalho que foi feito com o objetivo de entreter e inspirar a qualquer um que deseje acessar o conteúdo.

Desde o começo, o projeto foi criado com este objetivo, de cativar pessoas ao redor do mundo da maneira mais prática e simples.

Objetivo Específico

Os objetivos específicos do projeto foram alguns, dentro destes: Melhorar minhas técnicas artísticas, foi uma excelente oportunidade para aprender mais sobre a finalização de projetos mais demorados e curtos, e isto me fez amadurecer muito com relação à o que eu sou capaz de fazer dentro de determinada quantidade de tempo, e fez melhorar, tanto meu traçado como minhas habilidades de pintura digital.

Treinar minhas habilidades de contar histórias e de criar personagens, pude experimentar com múltiplos personagens diferentes e cada um deles me trouxe um aprendizado diferente, não somente no sentido visual destes personagens, mas também no que diz a respeito de suas histórias e sentimentalismo, pude experimentar com os mais diversos tipos de arquétipos para estes personagens e diferentes histórias para serem contadas.

Experimentar um diferente modelo de criação de conteúdo no Instagram.

Me aproximar de maneira mais íntima das pessoas que apoiam o projeto, o Instagram traz a possibilidade de entrar em contato direto com aqueles que apoiam a ideia do projeto, o que torna todo o processo de desenvolvimento algo muito acolhedor e divertido.

O Universo

No universo de Sandslan existem dois grandes grupos de seres, aqueles que foram agraciados pelo Deus Sandaliam são conhecidos por serem os sonhos, e os esquecidos por este mesmo Deus são conhecidos como pesadelos.

Além de seu visual distinto o que mais os diferencia são seus corações, quanto mais maldade um ser tem mais ele se corrompe e se torna um pesadelo.

Quando um sonho decai para se tornar um pesadelo ele não é mais bem vindo dentro do Mundo da fantasia (cidade dos sonhos) por ter sua sanidade comprometida.

O mundo da fantasia assemelha à uma fortaleza, é um lugar extremamente regrado e seguro, com muralhas que cercam de canto à canto da cidade para que nada externo possa adentrar, mas muitos residentes não gostam de tal atitude imposta pela Deusa Kaden, mas obedecem.

Fora da cidade dos sonhos existe uma imensidão de vazio, alguns sonhos decaídos se unem em tribos para poder lidar com a fome e sobreviver perante ao cruel mundo de Sandslan mas de longe o lugar mais popular para onde os decaídos vão é o Abismo dos calafrios, um reino comandado pelo grande guerreiro pesadelo.

História

A muito tempo atrás, quando Sandslan vivia em harmonia e quando o Deus Sandaliam ainda era vivo, um rapaz jovem, chamado de Yolán se apaixonou por uma garota cujo nome era Kaden, a filha de Sandaliam, seu relacionamento com ela era um segredo, sabia que nunca poderia se envolver com uma Deusa, mas ambos se gostavam muito e continuaram se vendo.

Com o tempo o sentimento de ambos os lados foi crescendo cada vez mais até que Kaden teve um filho de Yolán e isto enfureceu demais Sandaliam que reprovava seu namoro desde o princípio, e após um momento catártico de fúria, fez com que Yolán nunca mais pudesse pisar perto de sua filha, o tornando assim o primeiro pesadelo que aquele mundo já viu.

Após ser exilado buscou uma maneira de reconquistar a mulher que tanto amou e se vingar do pai dela que acabou com toda sua vida, em sua mente no momento que derrotasse Sandaliam e se livrasse do fardo de ter sua alma corrompida tudo seria mais fácil e sua vida retornaria ao que costumava ser.

Após muitos anos de treinamentos Yolán estava confiante que poderia assassinar Sandaliam mesmo o mesmo sendo um Deus, forjou uma espada feita de almas de inimigos que derrotou em seus treinamentos e retornou na calada da noite para concluir sua vingança.

Após muitas horas de duelo o renegado finalmente conseguiu retirar a vida de seu adversário, mas as coisas não fluíram da maneira como ele imaginou após o ocorrido.

Quando encontrou seu antigo amor, ela não o reconhecia, ela olhava horrorizada para ele, aquela noite não teve o belo desfecho que imaginara, Yolán se viu cercado por guerreiros do sonho e teve que escapar e voltar para o Abismo dos calafrios, conseguiu sua vingança, mas não conseguiu ter de volta a vida que um dia chegou a ter, não conseguiu nem ao menos ver seu filho, que já era um jovem.

Com todo este rancor e ódio Yolan começou a recrutar outros sonhos decaídos para montar um exército e conseguir dominar toda Sandslan, neste ponto até mesmo sua amada Kaden já havia se tornado um inimigo.

Enquanto isto no Mundo da fantasia os sonhos estavam atordoados por tudo que havia acontecido, pela primeira vez o mundo não estava em harmonia, e agora que seu rei havia morrido (Sandaliem) teriam de eleger outro detentor do trono, e nada mais justo que sua filha para esta posição, Kaden.

Só que ela não era a mesma garota amável de anos atrás, com todo os ocorridos Kaden amadureceu muito e teve de se tornar uma líder, seus primeiros pedidos foram que treinassem o exército de sonhos, protegessem os residentes e que restaurassem a harmônia no mundo.

Os tempos foram passando, muita coisa foi mudando e uma aparente calma estava instaurada, parecia que tudo estava voltando ao normal, mas em uma calada da noite se ouviu um estrondo vindo do portão principal que separava o Mundo da fantasia da parte externa do mundo, Kaden pediu para que um de seus melhores guerreiros, Cairo, fosse ver o que havia acontecido no local, chegando lá viu que o problema era maior do que imaginava, - São os pesadelos -, disse Cairo ao voltar para o palácio de Kaden.

No calor do momento a Deusa Kaden ordenou para que enviassem todas as tropas que pudessem para deter a invasão, e sabendo da desvantagem em que estavam, decidiu por participar da batalha ao lado de seu exército.

A batalha durou meses, foi extremamente doloroso por ambas as partes, os pesadelos queriam se tornar dignos como uma vez foram, mas os sonhos não podiam permitir tal ação pois seus corações eram dominados por ódio, nenhum dos lados queria ceder, mas algum lado teria de triunfar nesta sangrenta guerra.

Após se passar muitos dias de tortuosas batalhas sobrou de pé somente o grande rei pesadelo, Yolan, após se ver derrotado diante do exército de sonhos parou sua investida e procurou com os olhos por sua amada Kaden, ao encontrar ele começou a caminhar sozinho até ela, ele estava sereno e em paz, não se parecia com o caminhar de alguém que foi derrotado, mais parecia o caminhar de alguém liberto, nenhum dos soldados o atacou por ordem de Kaden, que percebeu que ele já não era mais nenhuma ameaça. Ao chegar perto dela, ele se despediu, sabia que não iria além de onde estava, e que só lhe restava pagar por tudo que fez, depois de tanto lutar o sentimento que posteriormente significava para ele tudo no fim se resumiu a nada, somente inveja e ódio, e sabendo de tudo que causou decidiu por colocar um ponto final em toda esta guerra, empunhou a espada que já tirou mais de mil vidas, levantou bem alto com o desdem de quem vai dar um golpe, e após seu adeus, cravou a espada em seu próprio peito, encerrando sua própria vida e restaurando a ordem no mundo de Sandslan.

Personagens

Foram criados muitos personagens para a história, mas somente alguns puderam ter seu destaque de forma visual.

Foi escolhido três personagens de ambas cidades (cidade dos sonhos e pesadelos) para receber uma versão visual, o processo de escolha foi difícil, pois gostei de muitos personagens, mas decidi pegar os mais icônicos para dar a eles uma versão visual, entre eles estão:

Lilly, a mercadora fofqueira, com seu jeito simpático e extrovertido, a maga Lilly sobrevive de vender suas revistas de fofoca no centro da cidade dos sonhos, mas mal consegue vender seu estoque diário pois conta todo o conteúdo das revistas antes de as vender.

Kaden, a Deusa dos sonhos, com sua disciplina e amor, Kaden protege todo o reino dos sonhos daqueles que desejam tomar sua luz, é muito ríspida com aqueles que não obedecem a ordem dos sonhos, mas para aqueles leais de confiança ela mostra o gosto doce de pertencer no reino dos sonhos.

Cairo, o cavaleiro leal, é o protetor do palácio dos sonhos, toda sua impulsividade e competitividade o tornou em um exímio espadachim, talvez o melhor espadachim que já pisou em todo o reino dos sonhos



Viúva vermelha, a sedutora mortífera, é uma mulher extremamente poderosa e venenosa, foi amaldiçoada na infância a ter que andar sobre patas de aranha e desde então nunca mais conseguiu ter uma vida normal, todas as noites ela saiu à procura da bruxa que deixou ela da maneira como vive hoje.



Pesadelo, o Puro ódio, rei soberano do reino dos pesadelos, possivelmente o homem mais poderoso que já pisou em todos os reinos, conforme ele mais amadurecia, mais rancor e amargor crescia dentro de seu coração, não conseguia mais enxergar bondade, sua vida era pautada pelo ódio e maldade que sentia.



Mago oco, o feiticeiro do anoitecer, silencioso e sábio, ele vaga pelas penumbras do castelo do rei pesadelo, pouco se sabe sobre seu passado, é muito misterioso e aparentemente muito habilidoso quando se trata de magias negras à julgar por sua reputação de necromante do reino



Justificativa

A importância de abordar a temática de criar um universo no Instagram com o conteúdo todo falado em português é a inclusão do povo brasileiro dentro do trabalho, de acordo com o livro marketing 4.0 do tradicional ao digital de Philip Kotler “foi se o tempo em que a meta era ser exclusivo, a inclusão tornou-se a nova tendência”.

Existem algumas obras que retratam universos dentro de redes sociais, como por exemplo o projeto artístico Nima do artista Ross Tran, mas a página não aborda uma inclusão para Brasileiros ou qualquer outra pessoa do mundo que não tenha o conhecimento linguístico do inglês, fazendo com que uma pessoa que tenha interesse nesse conteúdo tenha dificuldade para encontrar devido a sua escassez de se obter em sua língua nativa.

Identidade Visual

A parte estética do trabalho se ramifica em 2 direções, uma delas para a parte dos sonhos e o outro para a parte dos pesadelos, ambos com suas características próprias

Para os sonhos a identidade visual abordada foi algo mais leve, colorido e feliz, pegando diversas referências visuais que vão de algodão doce à arco íris, além disso é muito presente a questão do tempo, trazendo diversos objetos como ampulhetas e relógios para os personagens e ambiente, um artista muito influente nessa seção é o artista Jeremy Anninos, pela sua paleta de cor muito vívida e personagens felizes. Enquanto que para os pesadelos o pensamento foi o contrário, foi trazer um ambiente bem mais hostil, com cores carregadas de preto e objetos que remetam o sentimento desesperador de permanecer em um ambiente desses, como correntes, chamas e espinhos.

Paleta de Cores

A paleta de cores foi palco de muito estudo e experimentações, inicialmente foi se estabelecido que seriam duas cidades com temáticas opostas, e essa sensação de serem ambientes contrários me fez pensar nas cores preto e branco pelo fato de representarem a ausência de cor (preto) e a representação de todas as cores (branco), e era justamente esta sensação de antítese que eu estava procurando desde o início.

Sabendo disto decidi alocar a cor branca, que também teria de ter o pretexto de ser um ambiente feliz e divertido, para a cidade dos sonhos, enquanto o preto para a cidade dos pesadelos.

Após um tempo explorando com as duas cores decidi por inserir qualidades de quente e frio para ambas as cidades, ao invés de deixar somente o preto e branco, pensei em adicionar cores como azul e vermelho para contrastarem entre si para criar uma apatia maior entre os dois núcleos, mas ainda mantendo a luminosidade do preto e do branco.

Desta vez o pensamento foi em designar as cores mais azuladas para os pesadelos, já que eu queria que fosse um ambiente frio e sombrio, enquanto cores quentes como vermelhos e amarelos para os sonhos, dando essa sensação de calor do meio dia para o ambiente.

Mas havia um porém, enquanto foi feito os estudos sobre as cores dos sonhos se percebeu que muito das cores não coincidiam com a sensação desejada, essas cores eram muito “reais” para um ambiente que era para ser nada mais do que a cidade dos sonhos, então foi repensado no conceito da cidade até que uma cor foi decidida para ser a primária que era o rosa, a cor rosa é uma cor muito atípica, pouco utilizada para designar algo ao material e real, e também tem uma qualidade muito peculiar que é a do “gosto doce”, isto é, ela lembra a infância, ao gosto de chicletes, algodão doces, e balas, que nada mais são do que criações artificiais para te deixar feliz, e isto caiu como uma luva para o conceito do mundo que estava criando.



E se aprofundando um pouco mais nos pesadelos, o preto e azul se encaixaram perfeitamente na ideia desejada, mas somente as duas cores eram muito “fracas” da maneira que eu desejava que fossem, não tinha muita variedade, e isto não tem problema, se tratando de um ambiente sombrio quanto menos cores melhor, mas encontrei uma terceira cor, que é um roxo meio magenta, que se encaixou perfeitamente, ela é uma cor fria, mas que em meio ao azul e preto se torna quente, trazendo contrastes de cor muito interessante entre os três



Fundamentação Teórica

Os personagens foram criados dentro do programa Photoshop, este programa é primariamente usado para edição de imagens, mas também é um dos melhores programas para se fazer ilustrações, também foi necessário a utilização de uma mesa digitalizadora para que fosse possível desenhar diretamente no computador, a mesa utilizada em todo o processo é a mesa “Wacom Intuos Pro”.

Os cenários e personagens foram elaborados da seguinte maneira, primeiramente foi desenhado o rascunho, com a linha definida é dado início ao processo de pintura e finalização da pintura, esse processo de pintura é uma variante do processo de pintura do artista Guilherme Freitas conhecido através de videos no Youtube pelo nome de “Técnica do Dragão Branco” esta técnica consiste em pintar os personagens com valores de cinza, após esta etapa é pintada sobre estes valores as cores reais dos objetos e personagens da cena, depois disto é finalizado a pintura com polimentos e detalhes.

A criação da história foi feita pensando nos conceitos de começo meio e fim, estabelecendo primeiro os acontecimentos mais importantes para cada uma dessas etapas da história e preenchendo estas lacunas com informações que fossem de importância para o andamento da história.

Desenvolvimento

O resultado esperado é uma página no Instagram com 6 personagens, três deles sendo da cidade dos sonhos, e outros três sendo do reino dos pesadelos.

Além dos personagens foram feitas 2 ilustrações finais (splash art) de 2 personagens, essas ilustrações são mais bem trabalhadas e tem como principal propósito fazer uma imersão para dentro do universo do personagem, fazendo com que a pessoa que vê a obra consiga se sentir pertencente ao universo do personagem, sentir os objetos e saber da personalidade do personagem.

8 rascunhos iniciais das ilustrações finais, são duas peças finais, então são quatro rascunhos para cada peça, esses rascunhos foram feitos para decidir o direcionamento da imagem final, ele tem como propósito de saber qual a direção estética que a obra vai seguir.

2 ilustrações de cenários, um cenário dos sonhos e um dos pesadelos.
1 logo do projeto.

Stories destaque com perguntas e respostas com o público, stories são uma ferramenta do Instagram onde você pode fazer uma postagem que dura 24 horas e depois somem, os destaques são stories que o proprietário não deseja excluir após as 24 horas.

Stories destaque sobre o processo de criação das ilustrações finais.

Metodologia

A metodologia aplicada na criação do trabalho é de primeiramente fazer uma pesquisa sobre qual plataforma seria divulgado o trabalho artístico. Através de navegar e comparar cada uma das redes sociais, Facebook, Instagram, Twitter e Youtube, foi percebido que o Instagram é a rede mais bem arquitetada para a recepção de peças artísticas, isto porque o site tem um grande foco em imagens, e além disto é uma das redes mais utilizadas por artistas por ser prático na divulgação de suas peças, outra grande obra que ajudou a fomentar esta pesquisa foi a obra de Raquel Racuero chamada de “Redes Sociais na Internet”

Depois disto foi feito uma pesquisa conceitual e visual dos temas abordados (sonhos e pesadelos), procurando em livros e histórias em quadrinhos para ler como outros artistas retrataram o tema, uma obra que enriqueceu o trabalho foi “Sandman” que retrata muito bem a temática de sonhos, se percebeu através destes estudos que muitos artistas retratam o sono como “sandman” um personagem folclórico cuja função é colocar poeira nos olhos daqueles que estão dormindo. Foi percebido também uma grande quantidade de representações angelicais quando se tratam dos sonhos, asas e vestimentas brancas apareceram muito durante toda a pesquisa e influenciaram bastante nos resultados.

Em contrapartida, os pesadelos são muitas vezes representados por silhuetas escuras e bem pontiagudas nas obras ficcionais.

Outra fonte de leitura que ajudou a construir o trabalho foi a leitura do livro “A interpretação dos sonhos” de Sigmund Freud, nessa obra Freud aborda o assunto dos sonhos de uma maneira psicológica, tentando explicar os motivos pelos quais as pessoas sonham o que sonham, e que muito do que é sonhado tem relação com quem sonha.

Além de livros, foi essencial estudar a mídia em que a arte será exposta (Instagram), estudando o algoritmo do aplicativo, suas aplicações e como outros usuários utilizam a plataforma para melhor desempenho, nesse estudo percebi que a organização e a métrica de como a página é apresentada para o público é de suma importância, e que além de uma boa imagem, uma boa descrição fomenta muito a instigação do público.

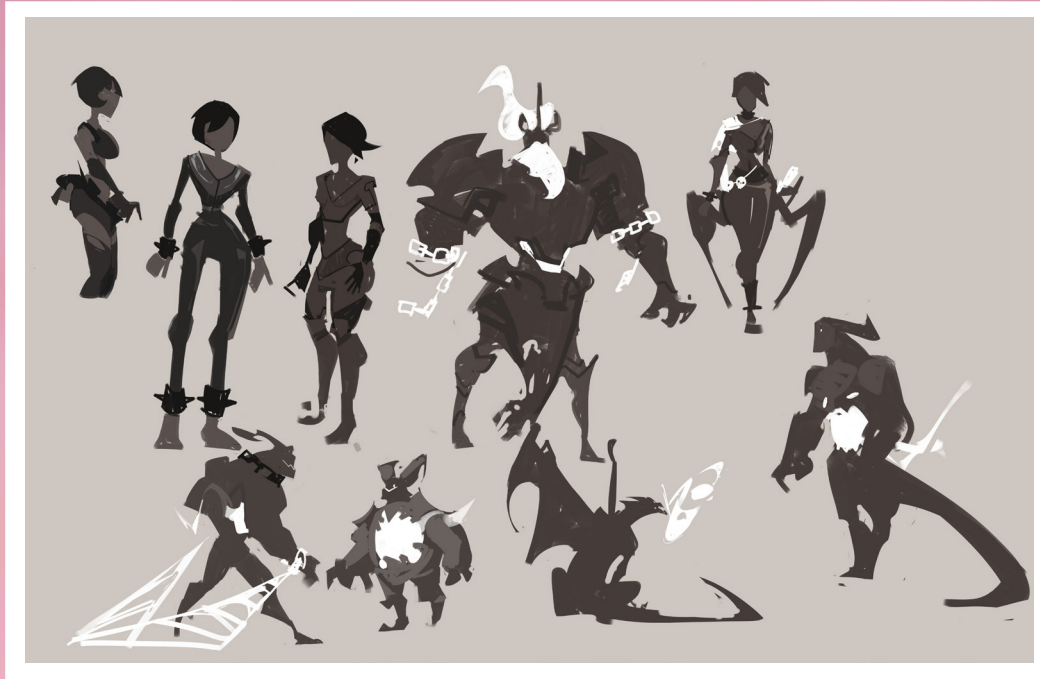
Após a realização da pesquisa foi feito um quadro visual (moodboard) para auxiliar no processo criativo, o quadro de referências foi feito primordialmente pensando no aspecto visual, mas mesmo sendo puramente visual, também teve grande importância na criação do universo como um todo, para criar o quadro foi estudado principalmente personagens, e por se tratar de dois reinos opostos (sonhos e pesadelos) foi pensado em pegar imagens com cores e temáticas opostas para remeter à essa inversão de valores que os reinos tem.



Depois da coleta de referências é iniciado a etapa de criação das peças, foram várias peças, entre essas peças tiveram ilustrações de personagem, ilustração de cenários e logo, então saber por onde começar é bem importante, e eu decidi começar pelos personagens, estabelecendo suas histórias e seu aspecto visual.

Nesta etapa eu decidi por fazer 3 personagens de cada um dos dois reinos (totalizando 6 personagens), achei que dois personagens seriam muito pouco e quatro personagens seriam demais, três se encaixou muito bem, já que daria para explorar uma variedade de personagens e ainda assim manter a qualidade constante, já que não seriam muitos personagens para fazer.

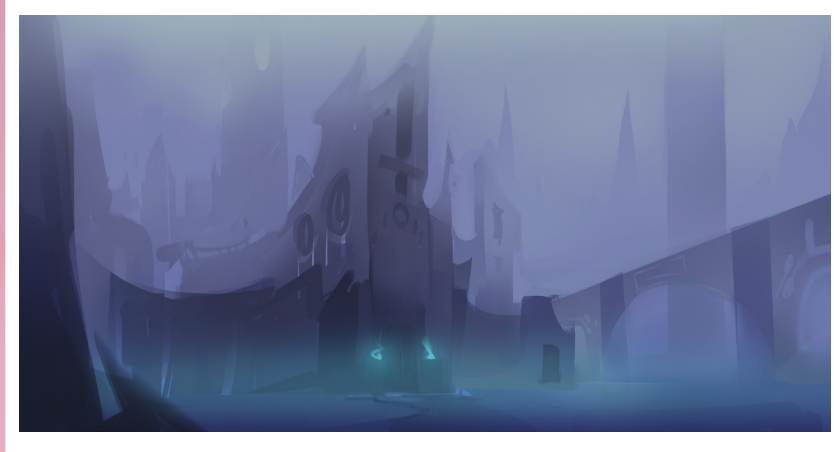
O processo de criação dos personagens foi demarcado pela exploração, no começo quis saber o que poderia ser legal, o que não seria, e o que poderia potencialmente se tornar algo bacana, para isso eu trouxe explorações de silhuetas, já que são rápidas de fazer e trazem a sensação do personagem mesmo com pouco detalhamento



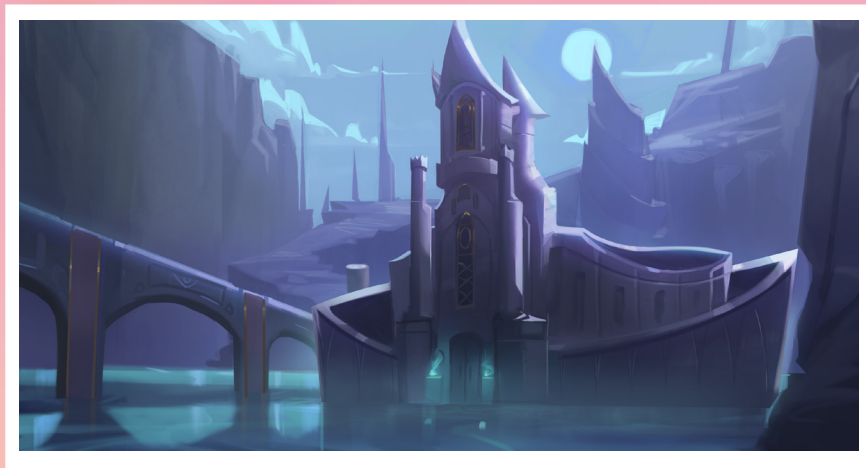
Após as silhuetas eu descartei as que não seriam de serventia e separei as que mais gostei, com essas peças que mais me agradarem em mãos comecei a elaborar as peças finais destes personagens, desenhei, pintei, e finalizei a pintura para todas as seis peças de personagem, para deixá-las mais apresentáveis eu elaborei um fundo que se assemelhasse à uma moldura, trazendo uma estética semelhante à uma figurinha



Após a conclusão dos personagens dei início à criação dos cenários, à partir do momento que eu já tinha determinado a estética dos personagens foi mais fácil criar os cenários, pelo fato do mesmo compartilhar muito do visual do personagem, o processo de criação foi de bastante exploração, foi feito uma pintura de maneira bem espontânea e partir desta pintura foi dada à fase de polimento



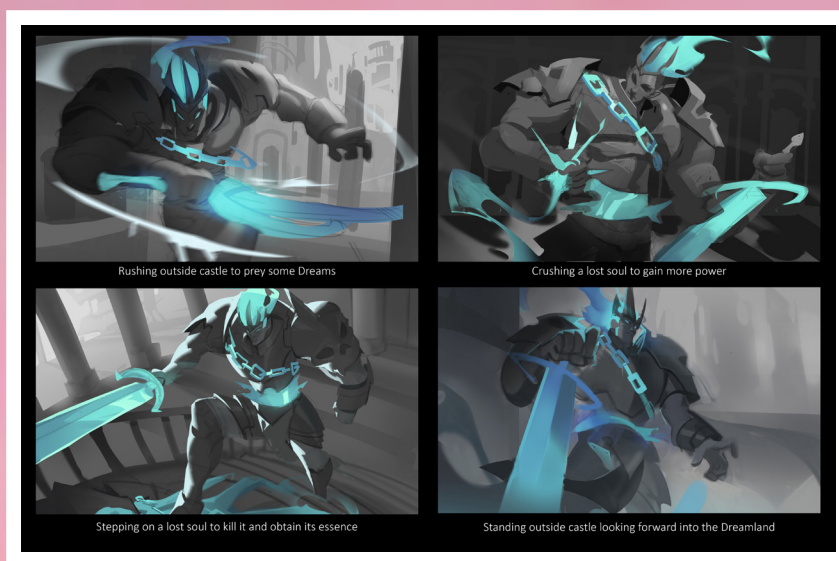
A fase de polimento se resume em dar uma cara mais bonita para a pintura, ela é mais mecânica e menos criativa, mas continua sendo essencial para que você consiga um melhor resultado para a peça, ela consiste em você dar pinceladas menores e tentar definir melhor os objetos da cena.



O mesmo o processo foi feito para as duas pinturas de cenário, tanto esta peça do castelo do pesadelo quanto para o palácio dos sonhos.

Após a conclusão dos dois cenários foi dado início às ilustrações “splash art”, splash art é um termo comumente utilizado no meio dos games para um certo tipo de ilustração que tem como objetivo demonstrar um personagem em uma pose heroica e dinâmica, são peças artísticas muito polidas e finalizadas e costumam demorar 1 mês no mínimo para serem finalizadas.

Para dar início nestas ilustrações foram feito 4 “thumbnails”, thumbnail é uma miniatura da versão final, essas miniaturas são muito úteis para acelerarem o processo de criação, pois em pouco tempo você consegue ver se determinada ideia funciona ou não



Depois que se fez as miniaturas foi escolhido uma imagem para dar segmento na criação, e após a escolha vem um processo de polimento que dura a maior parte do tempo e tem como finalidade finalizar a peça escolhida





Este processo de criação foi feito da mesma maneira para as duas artes splash.

Após a conclusão das splashes foi iniciado a criação da logo do projeto, para isso foram feito diferentes silhuetas para tentar representar o trabalho.



Após o término das silhuetas foi escolhido uma destas versões para representar o projeto como um todo, e a escolhida foi a da ampulheta, pois ela tem um vínculo muito forte com a história que seria retratada

Sabendo que seria a ampulheta a imagem a ser retratada foi feito um estudo sobre design para saber de qual maneira o logo poderia ser melhorado e ser decidido se deu início à fase de polimento.

Esta etapa foi muito semelhante às demais fases de polimento com o diferencial que nesta etapa também teria de ser feito polimento na parte escrita para que visualmente ficasse algo semelhante com as demais.



Com todas as peças finalizadas se deu início à divulgação do trabalho através de grupos artísticos no aplicativo Discord, Facebook e Whatsapp, para que a página no Instagram pudesse atingir uma maior quantidade de pessoas, os posts foram realizados durante 1 mês fazendo uma postagem a cada 1 ou 2 dias para conseguir extrair o máximo de engajamento do aplicativo, após as postagens foram feitos stories com perguntas e mostrando o processo de criação.

E foi assim que a página Dream Shard foi montada no Instagram.

Referência Bibliográfica

BLIZZARD ENTERTAINMENT. The Art of World of Warcraft. 1ª edição. ed. [S. l.]: Insight Editions, 2015. 224 p. ISBN 1608874494.

GURNEY, James. Color and Light: A Guide for the Realist Painter. [S. l.]: Andrews McMeel Publishing, 2010. 224 p. ISBN 0740797719.

HARADA, Takehito. Takehito Harada Art Works. 1ª edição. ed. [S. l.]: Udon Entertainment, 2013. 207 p. ISBN 1926778677.

JUNG, Carl Gustav. On the Nature of the Psyche. Nova Jersey: Princeton University Press, 1969. 166 p.

KOTLER, Philip; KARTAJAYA, Hermawan; SETIAWAN, Iwan. Marketing 4.0: do tradicional ao digital. Sextante, 2017. 208 p.

MANOVICH, Lev. Instagram and Contemporary Image. 2017. Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>. Acesso em: 19 nov. 2020.

MARTINO , Luís Mauro Sá. Teoria das mídias digitais: Linguagens, ambientes, redes. 2ª edição. ed. [S. l.]: Vozes, 2014. 296 p. ISBN 8532647405.

MESTRE, Marcos Mateu. Framed Ink: Drawing and Composition. [S. l.]: Design Studio Press, 2010. 128 p. ISBN 1933492953.

MESTRE, Marcos Mateu. FRAMED PERSPECTIVE 02: SHADOWS VOLUME & CHARACTERS: Technical Drawing for Shadows, Volume, and Characters. 1ª edição. ed. [S. l.]: Design Studio Press, 2016. 132 p. ISBN 1624650325.

RECUERO, Raquel. Redes sociais na internet. 2ª edição. ed. [S. l.]: Sulina, 2014. 206 p. ISBN 8520505252.

SCHAVERIEN, Joy. Art, dreams and active imagination: A post-Jungian approach to transference and the image. Journal Of Analytical Psychology. Leicester, p. 127-128. jul. 2005.

THOMAS, Frank. The Illusion of Life: Disney Animation. 1ª edição. ed. [S. l.]: Disney Editions, 1995. 576 p. ISBN 0786860707.